

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI  
MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS II SDN 02 SUNGAI PINYUH**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH  
ROSMINAWATI  
NIM. F34211375**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2014**

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI  
MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS II SDN 02 SUNGAI PINYUH**

**Rosminawati, Sukmawati, Tahmid Sabri**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan

Email : [rosnawati@gmail.com](mailto:rosnawati@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 2 Sungai Pinyuh. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan bentuk penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bersifat kolaboratif, Setting yang digunakan pada penelitian ini adalah setting di dalam kelas, tepatnya di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 2 Sungai Pinyuh. Subyek penelitian ini adalah peserta didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 8 Sungai Pinyuh serta guru yang mengajar di kelas tersebut. Adapun subyek penelitian ini terdiri dari 8 orang peserta didik perempuan dan 16 orang peserta didik laki-laki. Dalam pelaksanaannya, kegiatan penelitian ini terdiri dari empat tahap, yakni: (1) merencanakan perbaikan; (2) melaksanakan tindakan, (3) mengamati, dan (4) melakukan refleksi. Teknik pengumpulan data adalah teknik observasi langsung dan teknik documenter. Alat pengumpul data yang dipergunakan adalah pedoman observasi dan dokumen. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus persentase. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran Matematika di kelas II Sekolah Dasar Negeri No.2 Sungai Pinyuh dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

**Kata Kunci:** aktivitas belajar, media gambar

**Abstract:** This study aims to describe the enhancement learning activity through the using of picture as media in Math in the second grade of Sekolah Dasar Negeri 2 Sungai Pinyuh. The method used in this research is descriptive method with this form of research is Classroom Action Research in collaborative action. The subjects of this research are the student of the second grade of Sekolah Dasar Negeri 2 Sungai Pinyuh. This study implemented in two cycles to describe the planning, implementation, and students's learning motivation through inquiry method in Science. The data collection techniques are direct observation and documentary. Result analysis do with percentage formula. The results of this research show that by using of picture media can improve students' learning activity in Math at the second grade of Sekolah Dasar Negeri 2 Sungai Pinyuh..

**Keywords:** learning activity, picture media.

Salah satu kewajiban guru adalah melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas dengan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan tersebut tentu saja agar peserta didik yang diajarnya memperoleh sejumlah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dapat dilihat dalam hasil belajarnya. Untuk mencapai tujuan

tersebut, guru perlu mempersiapkan diri dengan seperangkat perlengkapan pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan baik.

Pada era informasi global ini, semua pihak berpeluang mendapatkan informasi secara melimpah, cepat, dan mudah dari berbagai sumber dan dari berbagai penjuru dunia. Untuk itu, manusia dituntut memiliki kemampuan dalam memperoleh, memilih, mengelola, dan menindaklanjuti informasi itu untuk dimanfaatkan dalam kehidupan yang dinamis, sarat tantangan, dan penuh kompetensi. Ini semua menuntut kita memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kogis, dan sistematis.

Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran matematika. Hal ini dimungkinkan karena tujuan pembelajaran matematika di sekolah menurut Depdiknas adalah: (1) melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, (2) mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba, (3) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui interaksi pembelajaran yang melibatkan aktivitas belajar peserta didik. Pentingnya aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika didasarkan pada sifat mata pelajaran itu sendiri. Karena pada dasarnya mata pelajaran tersebut bersifat abstrak sehingga diperlukan suatu cara dalam mengatasi agar mata pelajaran tersebut mendapat respon yang tinggi dari peserta didik, oleh karena itu, diperlukan aktivitas peserta didik untuk dapat memahami dan menguasai materi yang diberikan.

Salah satu kondisi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar Matematika, yaitu dengan melalui penggunaan media. Media belajar diketahui memiliki pengaruh yang cukup besar di dalam pencapaian hasil belajar peserta didik. Sementara itu, media yang dapat dipilih oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran sangat beragam. Salah satunya adalah media gambar.

Media gambar/foto merupakan bahasa yang mudah dimengerti dan sumbernya pun tersebar luas dan mudah didapatkan, di antaranya melalui surat kabar, majalah, koleksi foto pribadi, dan lain-lain. Penggunaan gambar sebagai media yang dikaitkan dengan materi pelajaran akan menjadi seperti bahasa yang dapat dimengerti bahkan sebuah gambar dapat mengandung arti/makna yang banyak.

Mudahnya mendapatkan gambar bukan berarti nilai gambar sangat rendah. Justru kemudahan ini yang harus dimanfaatkan guru. Hal ini disebabkan gambar memiliki kelebihan tersendiri. Kelebihan tersebut di antaranya gambar dapat mengkonkritkan sesuatu yang bersifat verbal dan abstrak, karena gambar berkaitan dengan pelihatan (visual). Kelebihan media gambar ini menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 72) di antaranya adalah sifatnya yang konkrit, dapat mengatasi ruang dan waktu serta keterbatasan penglihatan, memperjelas sajian suatu masalah, serta lebih murah harganya.

Adanya berbagai kelebihan dalam media gambar inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan dengan judul **“Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Melalui Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 2 Sungai Pinyuh”**.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) Persiapan mengajar untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 2 Sungai Pinyuh; (2) Pelaksanaan mengajar untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik

melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 2 Sungai Pinyuh; (3) Peningkatan aktivitas fisik peserta didik melalui penggunaan media gambar diam dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 2 Sungai Pinyuh; (4) Peningkatan aktivitas mental peserta didik melalui penggunaan media gambar diam dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 2 Sungai Pinyuh; dan (5) Peningkatan aktivitas emosional peserta didik melalui penggunaan media gambar diam dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 2 Sungai Pinyuh.

Menurut Purwodarminto (2007: 20), aktivitas adalah kegiatan atau kesibukan. Segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Selama belajar, seseorang melakukan berbagai aktivitas, baik fisik maupun non-fisik yang dianggap dapat menunjang mereka untuk memperoleh suatu pengetahuan. Aktivitas belajar merupakan serentetan kegiatan yang dapat menunjang tercapainya tujuan dari belajar yang dilakukan oleh seseorang. Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas peserta didik dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas peserta didik sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik.

Rohani (2004: 96) menyatakan bahwa belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat suatu permainan atau bekerja. Ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat, atau hanya pasif. Kegiatan fisik tersebut sebagai kegiatan yang tampak, yaitu saat peserta didik melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain. Sedangkan peserta didik yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) terjadi jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banya berfungsi dalam pengajaran. Ia mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, dan sebagainya. Kegiatan psikis tersebut tampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, mengambil keputusan, dan sebagainya.

Mengenai jenis-jenis aktivitas, Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 100) membuat suatu daftar yang berisi 117 macam kegiatan peserta didik yang digolongkan ke dalam kelompok, yaitu: (1) *Visual activities*, (2) *Oral activities*, (3) *Listening activities*, (4) *Writing activities*, (5) *Drawing activities*, (6) *Motor activities*, (7) *Mental activities*, dan (8) *Emotional activities*. Adapun beberapa aktivitas belajar sebagaimana dikemukakan oleh Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2004: 132) di antaranya adalah: (1) menyimak; (2) mengamati; (3) menulis/mencatat; (4) membaca; (5) menjawab; (6) bertanya; (7) menyimpulkan; (8) melaporkan; (9) keberanian; (10) kesungguhan; dan (11) kegembiraan. Dari beberapa pendapat di atas, maka dalam penelitian ini jenis aktivitas tersebut dibagi atas 3 aspek, yakni: (a) Aktivitas Fisik, meliputi: mengamati, menulis, dan melaporkan; (b) Aktivitas Mental, meliputi: menjawab, bertanya, dan menyimpulkan; dan (c) Aktivitas Emosional, meliputi: keberanian, kesungguhan, dan kegembiraan.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi dapat dipahami bahwa media adalah perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan. Para ahli di dalam memberikan batasan media berbeda-beda pendapat, tetapi arah dan tujuannya sama, yang tidak lepas dari kata medium.

Secara umum media merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut Santoso S. Hamidjojo dalam Amir Achsin (1980), media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Sedangkan Asosiasi Teknologi dan Komunikasi (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika memberi batasan yaitu: Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. buku, kaset dan film adalah contohnya.

Bentuk umum dari media gambar terangkum dalam pengertian dari media grafis. Karena media gambar merupakan bagian dari pembuatan media grafis. Sebelum kita mengetahui lebih lanjut mengenai media gambar ada baiknya kita mengetahui lebih dahulu pengertian dari media grafis. Menurut (I Made Tegeh, 2008) media grafis atau graphic material adalah suatu media visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk menikthisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data kejadian. Batasan tersebut member gambaran bahwa media grafis merupakan media dua dimensi yang dapat dinikmati dengan menggunakan indra pengelihatan. Dari pengertian media grafis diatas kita dapat mengambil kesimpulan bahwa memang benar media gambar merupakan bagian yang utuh dari media grafis tersebut karena pada dasarnya media gambar merupakan kumpulan dari beberapa titik dan garis yang memvisualisasikan gambar sebuah benda atau seorang tokoh yang dapat memperjelas kita dalam memahami benda atau tokoh tersebut.

Kemampuan gambar dapat berbicara banyak dari seribu kata hal ini mempunyai makna bahwa gambar merupakan suatu ilustrasi yang memberikan pengertian dan penjelasan yang amat banyak dan lengkap dibandingkan kita hanya membaca dan memebrikan suatu kejelasan pada sebuah masalah karena sifatnya yang lebih konkrit (nyata). Tujuan penggunaan gambar dalam pembelajaran adalah : (1) menerjemahkan simbol verbal, (2) mengkonkritkan dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi lisan. (3) memberikan ilustrasi suatu buku, dan (4) membangkitkan motivasi belajar dan menghidupkan suasana kelas.

Media gambar mempunyai beberapa kelebihan antara lain: gambar bersifat konkret, mengatasi batas waktu dan ruang, mengatasi kekurangan daya mampu panca indera manusia, dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu masalah, karena itu bernilai terhadap semua pelajaran di sekolah, mudah didapat dan murah, dan mudah digunakan, baik untuk perseorangan maupun untuk kelompok peserta didik. Selain kelebihan-kelebihan tersebut, media gambar mempunyai beberapa kelemahan antara lain: hanya menekankan persepsi indera mata, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran; dan Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik melalui proses belajar. Anitah (2008:12.3) menyatakan bahwa, “Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang ditata dan diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar dalam pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang diharapkan dan kompetensi dasar dapat tercapai secara efektif”. Briggs, dan Wager (dalam Winataputra, 2008:19) menyatakan, “Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik”. Selanjutnya Kunandar (2007:287) mengungkapkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik”.

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* atau *manthanein* yang berarti ‘mempelajari’. Kata Matematika diduga erat berhubungan dengan kata Sansekerta, *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan atau intelegensia (Nasution, 1980 dalam Subarinah, 2006:1). Menurut Karso (2008:4), “Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat anti dan semacamnya sehingga para ahli Matematika dapat mengembangkan sebuah sistem Matematika”. Menurut Johnson dan Rising, (dalam Subariah 2006:1), “Matematika merupakan pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian logik, pengetahuan struktur yang terorganisasikan memuat: sifat-sifat, teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya”. Selanjutnya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 416) menyatakan “Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan, mulai Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah suatu ilmu yang bersifat abstrak yang terdapat pada berbagai jenjang pendidikan.

Menurut Hudoyo (1979:96), hakekat matematika berkenaan dengan ide-ide struktur- struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis. Jadi matematika berkenaan dengan konsep-konsep yang abstrak. Jika matematika dipandang sebagai struktur dari hubungan-hubungan maka simbol-simbol formal diperlukan untuk membantu memanipulasi aturan-aturan yang beroperasi di dalam struktur-struktur. Beberapa hakekat atau definisi dari matematika adalah sebagai berikut: (1) Matematika sebagai cabang ilmu pengetahuan eksak atau struktur yang teroganisir secara sistematis; (2) Matematika sebagai alat ( *tool* ); (3) Matematika juga sering dipandang sebagai alat dalam mencari solusi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari; (4) Matematika sebagai pola pikir deduktif; (5) Matematika sebagai cara bernalar (*the way of thinking*); (6) Matematika sebagai bahasa artificial; (7) Matematika sebagai seni yang kreatif

Pembelajaran matematika di sekolah diarahkan pada pencapaian standar kompetensi dasar oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi matematika semata, tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana peserta didik untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Merujuk pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik maka ruang lingkup materi matematika adalah aljabar, pengukuran dan geometri, peluang dan statistik.

Dalam kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP) tujuan mata pelajaran Matematika di SD adalah : (1) Memahami konsep matematika,

menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; dan (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Bentuk penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bersifat kolaboratif, yakni penelitian yang dilakukan bersama dengan rekan sejawat yang akan membantu melaksanakan penilaian selama pelaksanaan penelitian. Setting yang digunakan pada penelitian ini adalah setting di dalam kelas, tepatnya di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 2 Sungai Pinyuh karena berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Subyek penelitian ini adalah peserta didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 8 Sungai Pinyuh serta guru yang mengajar di kelas tersebut. Adapun peserta didik yang menjadi subyek penelitian ini terdiri dari 8 orang peserta didik perempuan dan 16 orang peserta didik laki-laki. Dalam pelaksanaannya, kegiatan penelitian tindakan kelas ini secara umum terdiri dari empat tahap, yakni: (1) merencanakan perbaikan; (2) melaksanakan tindakan, (3) mengamati, dan (4) melakukan refleksi. Teknik pengumpulan data adalah teknik observasi langsung dan teknik documenter. Alat pengumpul data yang dipergunakan adalah pedoman observasi dan dokumen. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus persentase.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian awal dilakukan berangkat dari permasalahan-permasalahan yakni rendahnya aktivitas pembelajaran Matematika. Setelah disepakati dengan kolaborator, maka disusunlah rencana pembelajaran yang setelah dinilai secara umum sudah baik. Hal ini terlihat dari skor rata-rata yang diperoleh sebesar 3,07. Pelaksanaan penelitian awal dilakukan pada hari Selasa, 28 Januari 2014. Penulis bertindak sebagai guru mata pelajaran Matematika, sedangkan guru kolaborator sebagai pengamat dan penilai. Hasil dari pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada *baseline* ini memperoleh skor rata-rata 3,65 (baik sekali). Sementara itu, observasi terhadap aktivitas fisik hanya mencapai 31,94% saja dan termasuk dalam kategori rendah, aktivitas mental rata-rata sebesar 29,17% dan termasuk dalam kategori rendah, dan aktivitas emosional diperoleh persentase rata-rata sebesar 33,33% dan termasuk dalam kategori rendah.

Penelitian Siklus I dilakukan pada Selasa, 4 Februari 2014. Dalam hal perencanaan, skor yang diperoleh adalah 3,58 (baik sekali). Sedangkan secara khusus dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran juga sudah baik sekali, dengan skor rata-rata mencapai 3,67. Rumusan tujuan pembelajaran yang disusun oleh guru termasuk baik sekali. Kelengkapan cakupan rumusan dan kesesuaian dengan kompetensi dasar termasuk baik baik sekali. Sedangkan kesesuaian

rumusan tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan sebelumnya termasuk dalam kategori baik sekali.

Dalam hal pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, secara umum diperoleh skor rata-rata sebesar 3,25 dan termasuk kategori baik. Hal ini terlihat dari kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran yang termasuk dalam kategori baik sekali. Kesesuaian materi ajar dengan karakteristik peserta didik dan keruntutan dan sistematika materi termasuk dalam kategori baik juga. Sementara itu kesesuaian materi ajar dengan alokasi waktu sudah termasuk baik.

Pemilihan sumber belajar dan media pembelajaran umumnya sudah termasuk sangat baik, dengan skor rata-rata mencapai 4,00. Hal ini terlihat dari kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang termasuk dalam kategori baik sekali, serta kesesuaiannya dengan tujuan dan materi pembelajaran yang termasuk dalam kategori baik sekali.

Skenario kegiatan pembelajaran rata-rata mencapai 3,00 dan termasuk dalam kategori baik. Hal ini terlihat dari keempat indikator dalam aspek ini memperoleh skor 3,00 (baik). Aspek terakhir, yakni penilaian hasil belajar dalam rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini secara umum juga sudah termasuk dalam kategori baik sekali dengan skor rata-rata mencapai 4,00. Hal ini didukung oleh pencapaian skor pada ketiga indikatornya, yang memperoleh skor 4,00 dengan kategori baik sekali.

Dalam pelaksanaan siklus I diperoleh skor rata-rata sebesar 3,73 (baik sekali). Pada aspek membuka pelajaran, skor yang diperoleh mencapai skor maksimal, yakni 4. Hal ini didukung oleh telah dilakukannya pemberian apersepsi oleh guru dan termasuk dalam kategori baik sekali, serta guru telah menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai serta rencana kegiatan. Dalam kegiatan inti pembelajaran, skor rata-rata yang dicapai telah mencapai angka 3,73 dan termasuk kategori baik sekali. Hal ini didukung oleh penguasaan materi pembelajaran oleh guru yang mencapai skor 4,00 (baik sekali), pendekatan strategi pembelajaran yang digunakan juga mencapai skor 3,43 (baik). Selain itu, pemanfaatan media atau sumber belajar juga sudah baik (skor 3,75), pembelajaran yang memicu dan memelihara ketertarikan peserta didik yang mencapai skor 3,57, dan termasuk baik sekali serta kemampuan khusus guru di dalam pembelajaran Matematika yang mencapai skor 3,67 (baik sekali). Penilaian yang dilakukan oleh guru juga dapat dikatakan baik sekali, karena mencapai skor rata-rata 4,00 serta penggunaan bahasa oleh guru selama proses pembelajaran yang mencapai skor rata-rata 3,67 (baik sekali). Pelaksanaan penutupan pembelajaran mencapai skor rata-rata sebesar 3,67 dan termasuk dalam kategori baik sekali. Hal ini terlihat dari pelaksanaan yang baik sekali oleh guru pada saat melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik serta penyusunan rangkuman yang juga telah melibatkan peserta didik. Sedangkan pelaksanaan tindak lanjut mencapai skor 4,00 (baik sekali).

Observasi yang dilakukan terhadap aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dengan menggunakan media gambar menghasilkan data aktivitas fisik sudah mencapai 75% dan termasuk dalam kategori tinggi. Aktivitas mental mencapai persentase rata-rata sebesar 59,72% dan termasuk dalam kategori sedang. Hasil observasi terhadap aktivitas emosional peserta didik selama proses pembelajaran menunjukkan persentase rata-rata yang dicapai adalah sebesar 75,00% dan termasuk kategori tinggi.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2014. Sebelum pelaksanaannya, disusun rencana pembelajaran yang setelah dinilai memperoleh skor rata-rata 3,77 (baik sekali). Sedangkan secara khusus dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam



merumuskan tujuan pembelajaran juga sudah baik sekali, dengan skor rata-rata mencapai 3,67. Rumusan tujuan pembelajaran yang disusun oleh guru termasuk baik sekali. Hal yang sama juga tampak dari kelengkapan cakupan rumusan yang termasuk baik. Sedangkan kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan sebelumnya juga termasuk dalam kategori baik sekali.

Pemilihan sumber belajar dan media pembelajaran umumnya sudah termasuk sangat baik, dengan skor rata-rata mencapai 4,00. Hal ini terlihat dari semua indikator dalam aspek ini menunjukkan angka maksimal, yakni 4. Perencanaan kegiatan pembelajaran rata-rata mencapai 3,00 dan termasuk dalam kategori baik. Hal ini terlihat dari skor yang diperoleh keempat indikator dalam aspek ini yang mencapai 3,00. Aspek terakhir, yakni penilaian hasil belajar dalam rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini secara umum juga sudah termasuk dalam kategori baik sekali dengan skor rata-rata mencapai 4,00.

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Selasa, 11 Februari 2014. Penulis bertindak sebagai guru mata pelajaran Matematika, sedangkan guru kolaborator sebagai pengamat dan penilai. Penulis melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan tindakan yang direncanakan serta melaksanakannya sebagaimana yang telah direncanakan dalam RPP. Guru kolaborator yang bertugas sebagai pengamat dan penilai akan melakukan penilaian secara langsung saat tindakan dilaksanakan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil dari pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II memperoleh skor rata-rata sebesar 3,96 (baik sekali). Pada aspek membuka pelajaran, skor yang diperoleh mencapai skor maksimal, yakni 4. Hal ini didukung oleh telah dilakukannya pemberian apersepsi oleh guru dan termasuk dalam kategori baik sekali, serta guru telah menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai serta rencana kegiatan.

Dalam kegiatan inti pembelajaran, skor rata-rata yang dicapai telah mencapai angka 3,83 dan termasuk kategori baik sekali. Hal ini didukung oleh penguasaan materi pembelajaran oleh guru yang mencapai skor 4,00 (baik sekali), pendekatan strategi pembelajaran yang digunakan juga mencapai skor 3,86 (baik sekali). Selain itu, pemanfaatan media atau sumber belajar juga sudah baik sekali (skor 3,75), pembelajaran yang memicu dan memelihara ketertarikan peserta didik yang mencapai skor 3,86, dan termasuk baik sekali serta kemampuan khusus guru di dalam pembelajaran Matematika yang mencapai skor 3,67 (baik sekali). Penilaian yang dilakukan oleh guru juga dapat dikatakan baik sekali, karena mencapai skor rata-rata 4,00 serta penggunaan bahasa oleh guru selama proses pembelajaran yang mencapai skor rata-rata 3,67 (baik sekali). Pelaksanaan penutupan pembelajaran mencapai skor rata-rata sebesar 4,00 dan termasuk dalam kategori baik sekali.

Observasi yang dilakukan terhadap aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa menghasilkan data aktivitas fisik dengan rata-rata mencapai 84,72% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Aktivitas mental mencapai persentase rata-rata sebesar 69,44% dan termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, aktivitas emosional diperoleh persentase rata-rata sebesar 80,09% dan termasuk dalam kategori tinggi.

## **Pembahasan**

Data yang dikumpulkan dalam pembahasan ini terdiri dari hasil observasi awal, siklus I, dan siklus II terhadap perencanaan pembelajaran (IPKG 1), pelaksanaan pembelajaran (IPKG 2), dan aktivitas pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan kemampuan guru dalam hal perencanaan pembelajaran.

Skor IPKG I pada *baseline* sebesar 3,07 meningkat menjadi 3,58 pada siklus I, dan meningkat menjadi 3,77 pada siklus 2. Hal ini bermakna bahwa kemampuan guru yang sudah baik dalam hal perencanaan pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

Pada kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran juga terlihat adanya peningkatan, dari skor rata-rata 3,65 pada *baseline* menjadi 3,73 pada siklus I dan meningkat menjadi 3,96 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin baik dalam melaksanakan dan mengorganisir kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, perkembangan aktivitas belajar siswa selama pelaksanaan tindakan ini dapat dilihat peningkatan yang terjadi pada setiap indikator kinerjanya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 1**  
**Aktivitas Belajar dengan Menggunakan Media Gambar**

No	Indikator	Baseline		Siklus I		Siklus II	
		Muncul		Muncul		Muncul	
		Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
<b>A</b>	<b>Aktivitas Fisik</b>						
1	Mengamati	7	29,17	18	75,00	21	87,50
2	Menulis	11	45,83	20	83,33	22	91,67
3	Melaporkan	7	2083	16	66,67	18	75,00
	<b>Rata-rata</b>	<b>31,94</b>		<b>75,00</b>		<b>84,72</b>	
<b>B</b>	<b>Aktivitas Mental</b>						
1	Menjawab	10	41,67	15	62,50	18	75,00
2	Bertanya	8	33,33	15	62,50	17	70,83
3	Menyimpulkan	3	12,50	13	54,17	15	62,50
	<b>Rata-rata</b>	<b>29,17</b>		<b>59,72</b>		<b>69,44</b>	
<b>C</b>	<b>Aktivitas Emosional</b>						
1	Keberanian	9	37,50	15	62,50	19	79,17
2	Kesungguhan	8	33,33	19	79,17	21	87,50
3	Kegembiraan	11	45,83	20	83,33	22	91,67
	<b>Rata-rata</b>	<b>38,89</b>		<b>75,00</b>		<b>86,11</b>	
	<b>Jumlah</b>	<b>100</b>		<b>209,72</b>		<b>240,27</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>33,33</b>		<b>69,90</b>		<b>80,09</b>	

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, hasil diskusi dengan guru kolaborator, penulis dapat menarik suatu simpulan umum bahwa melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran Matematika di kelas II Sekolah Dasar Negeri No.2 Sungai Pinyuh dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Untuk lebih rincinya, penulis membagi simpulan umum tersebut menjadi beberapa simpulan khusus sebagai berikut: (1) Persiapan mengajar yang dilaksanakan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui penggunaan media gambar diam dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.2 Sungai Pinyuh sudah cukup baik, karena terindikasi dari hasil temuan Siklus I 3,07 dan Siklus II 3,77. Dengan kata lain, rancangan pembelajaran (RPP) sudah dilakukan guru dengan baik; (2) Pelaksanaan mengajar untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui

penggunaan media gambar diam dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.2 Sungai Pinyuh sudah cukup baik, karena terindikasi dari hasil temuan Siklus I 3,73 meningkat menjadi 3,96 pada Siklus II; (3) Terdapat peningkatan aktivitas fisik peserta didik melalui penggunaan media gambar diam dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.2 Sungai Pinyuh. Hal ini terlihat dari indikasi temuan siklus I sebesar 75,00% meningkat menjadi 84,72% pada Siklus II; (4) Terdapat peningkatan aktivitas mental peserta didik melalui penggunaan media gambar diam dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.2 Sungai Pinyuh. Hal ini terlihat dari indikasi temuan siklus I sebesar 59,72% meningkat menjadi 69,44% pada Siklus II; dan (5) Terdapat peningkatan aktivitas emosional peserta didik melalui penggunaan media gambar diam dalam pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No.2 Sungai Pinyuh. Hal ini terlihat dari indikasi temuan siklus I sebesar 75,00% meningkat menjadi 86,11% pada Siklus II.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka berikut ini beberapa saran yang dapat dikemukakan adalah: (1) Sebaiknya media gambar dapat menjadi salah satu media belajar yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar; (2) Untuk lebih mendukung penggunaan media gambar dalam pembelajaran Matematika, sebaiknya guru terlebih dahulu mempersiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam penggunaan metode tersebut; dan (3) Pemahaman guru secara utuh terhadap media gambar secara utuh mutlak diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. (1991). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Amir Achsin (1980). *Media Pendidikan*. Ujung Pandang: IKIP.
- Anitah. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Pustaka UNS.
- Briggs (1977). *Media Pembelajaran*.
- Gagne. (1970). *Principle of Instruction Design*. New York: Holt, Rhinehart & Winston.
- Hamalik (2001). *Proes Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hudoyo (1979). *Strategi Belajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hujair AH. Sanaky (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- I Made Tegeh. (2008). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Prestasi Pustaka.
- Karso. (2008). *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika*. Tersedia: <http://www.digilib.uin.ac.id/thesis>. (diunduh 11 Oktober 2013).

- Kunandar. (2007). *Guru Profesional; Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006).
- Masnur Muslich (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan; Pemahaman dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Purwodarminto (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rohani (2004). *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman. (2012). *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Slameto (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subarinah. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Udin S. Winataputra. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.